



PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PAKEM DENGAN BANTUAN MEDIA PADA SISWA KELAS VIIIA SMP NEGERI 1 KANDEMAN BATANG TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Wulan Dwi Aryani

SMP N 1 Kandeman-Batang

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima Mei 2014

Disetujui Juni 2014

Dipublikasikan Juni 2014

Keywords :

AJEL strategy, media, liveliness, and learning outcomes

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan: (1) Keaktifan belajar siswa, (2) Sikap siswa terhadap pembelajaran IPS, (3) Ketuntasan hasil belajar IPS. Subjek penelitian ini 40 siswa kelas VIIIA SMPN 1 Kandeman Batang tahun ajaran 2013/2014. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: observasi, wawancara, angket, tes hasil belajar, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Ada peningkatan rata-rata dari delapan amatan keaktifan belajar siswa, pada siklus I rerata skor 64,69 (tinggi); siklus II rerata skor 71,94 (tinggi), siklus III rerata skor 84,50 (sangat tinggi). (2) Ada peningkatan sikap siswa terhadap pembelajaran IPS, rerata nilai pada siklus I 68 (baik), rerata nilai pada siklus II 77 (baik), dan rerata nilai pada siklus III 85,75 (sangat baik). (3) Ada peningkatan ketuntasan hasil belajar IPS siswa, pada siklus I ketuntasan belajar 67,5% dengan rerata nilai 74, siklus II, 77,5% dengan rerata nilai 78, siklus III 85% dengan rerata nilai 83,65. Dengan menggunakan tiga media yang berbeda dalam setiap siklusnya terdapat tiga peningkatan aktivitas yang menonjol secara rangking yaitu: memperhatikan materi, mencatat hasil diskusi, dan semangat dalam beraktivitas. Dengan demikian penggunaan Strategi PAKEM dengan bantuan media dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara komprehensif.

Abstract

The purpose of this research is to improve: (1) The active participation of student learning, (2) the attitude of students towards learning social studies, (3) Complete results of social studies. Subjects of this study 40 eighth grade students of SMP N 1 Kandeman A Trunk academic year 2013 / 2014. Teknik data collection used were: observation, interview, questionnaire, achievement test, documentation, and field notes. Data analysis using quantitative analysis. The results of the study are as follows. (1) There is an average increase of eight observations activeness of student learning, in the first cycle mean score of 64.69 (high); second cycle mean score of 71.94 (high), the third cycle mean score of 84.50 (very high). (2) There is an increase in students' attitudes toward learning social studies, the mean value of the first cycle 68 (good), the average value of the second cycle 77 (good), and the mean value of the third cycle 85.75 (very good). (3) There is an increasing mastery IPS student learning outcomes, in the first cycle learning

completeness 67.5% with a mean value of 74, the second cycle, 77.5% with a mean value of 78, the third cycle of 85% with a mean value of 83.65. By using three different media in each cycle there are three prominent increase in activity in the ranking are: pay attention to the material, noting the results of the discussion, and the spirit in the move. Thus the use AJEL strategy with the help of the media in social studies learning can enhance the activity and student learning outcomes in a comprehensive manner.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

* Alamat korespondensi
aryaniwulan@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan modal dasar sekaligus menjadi kunci keberhasilan pembangunan. Untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, diperlukan peran pendidikan. Pendidikan merupakan instrumen yang sangat penting bagi setiap bangsa untuk meningkatkan daya saingnya dalam percaturan politik, ekonomi, hukum, budaya, dan pertahanan pada tata kehidupan masyarakat global. Pendidikan Nasional harus mampu mengantarkan manusia Indonesia menjadi insan yang berkualitas, Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sisdiknas (2003: 1).

Tujuan pendidikan tersebut dapat dicapai melalui pembelajaran dalam berbagai jenis dan jenjang pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), termasuk dalam

kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi, pada SMP/MTs/SMPLB dimaksudkan untuk memperoleh kompetensi dasar ilmu pengetahuan dan teknologi serta membudayakan berfikir ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri (Permendiknas No 22, 2006: 5).

Pembelajaran IPS bertujuan membekali peserta didik untuk mampu berinteraksi dan bekerjasama dengan orang lain, memiliki kecakapan mengolah dan menerapkan informasi yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang siap bersosialisasi secara cerdas dengan lingkungannya. Untuk itu pembelajaran IPS harus dilakukan secara komprehensif, yaitu meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Ketiga ranah tersebut harus dikembangkan secara seimbang untuk membentuk manusia berkualitas.

Guru IPS harus terampil menggunakan pendekatan, metode dan strategi pembelajaran yang tepat untuk menghadirkan pembelajaran yang berkualitas. Salah satu tugas pendidik adalah memilih strategi pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Guru harus memiliki pengetahuan dan pengalaman berkenaan dengan strategi pembelajaran. Dengan memiliki kemampuan memilih strategi pembelajaran yang tepat, guru dapat

melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif Gafur (2012: 71). Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Strategi yang dimaksud yakni strategi yang dapat mengembangkan ranah kognitif, afektif, serta psikomotor siswa secara seimbang. Oleh karena itu, guru harus pandai memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk menghadirkan pembelajaran yang berkualitas serta mendapatkan hasil yang optimal.

Proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi perkembangan, prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan kondisi fisik dan psikologis peserta didik (Permendiknas No. 41 Tahun 2007). Untuk dapat mewujudkan tujuan tersebut guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang bersifat Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM).

Guru harus mampu menciptakan suasana yang membangkitkan peserta didik terlibat aktif menemukan, mengolah, dan membentuk (*construct*) pengetahuan atau keterampilan baru. Pembelajaran kreatif yaitu pembelajaran yang mengembangkan kreativitas peserta didik, potensi belajar, rasa ingin tahu (*curiosity*), penuh imajinasi serta menumbuhkan pemikiran kritis peserta didik. Pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang menjamin terpenuhinya tujuan pembelajaran dengan tercapainya kompetensi dasar (KD) setelah proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan mampu membawa kejiwaan

peserta didik bebas dari beban atau tekanan. Suasana ini merupakan *reward* yang akan menimbulkan keterlibatan peserta didik belajar secara aktif. Dengan menerapkan PAKEM diharapkan seorang guru akan mampu mencapai profesionalisme guru sesuai dengan amanat Undang-undang. Jauhar (2011: 156).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Warsita (2008: 122). Media yang digunakan guru dalam pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media merupakan salah satu alat komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih cepat dan lebih baik. Media pembelajaran juga mampu merangsang minat siswa, sehingga siswa mau terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pada umumnya minat siswa terhadap pelajaran IPS rendah. Pembelajaran IPS sarat

dengan materi, yang menuntut siswa untuk menghafal sejumlah definisi, fakta, konsep dan teori, sehingga membosankan siswa. Pembelajaran IPS baru mengutamakan ranah kognitif, ranah afektif, serta psikomotor siswa belum dikembangkan secara seimbang. Kegiatan pembelajaran seperti ini membuat peserta didik menerapkan pengetahuan yang telah diterimanya dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran kurang membuka peluang semua anak untuk mendapatkan kesempatan melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran, sehingga aktivitas belajar siswa rendah. Siswa cenderung diam dan enggan mengajukan pertanyaan ketika guru memberikan kesempatan bertanya. Dalam proses belajar mengajar siswa terlihat pasif karena pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*). Proses pembelajaran umumnya masih berjalan satu arah, siswa berperan sebagai objek hanya sebagai pendengar dan penerima informasi dari guru.

Guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan strategi konvensional (guru banyak ceramah). Guru belum menerapkan strategi yang bervariasi untuk mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang berpusat pada guru membuat aktivitas pembelajaran jauh dari aktif, kreatif, dan menyenangkan. Guru dalam memberikan materi pelajaran masih dominasi *teks book oriented*.

Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang digunakan sekedar peta, atlas atau globe. Guru masih minim menerapkan media yang berbasis multi media komputer. Rendahnya penggunaan

media membuat pembelajaran menjadi menjenuhkan. Kondisi ini kurang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran juga rendah.

Penggunaan pembelajaran yang konvensional dan media pembelajaran yang belum variatif membuat hasil pembelajaran IPS pada SMP N 1 Kandeman rendah. Rata-rata hasil belajar IPS siswa di kelas VIII-A 65 dengan KKM 75. Siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar ada 43%. Hal ini berarti harus ada perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

Memperhatikan kondisi kelas VIII-A tersebut perlu adanya pembelajaran yang mampu membangkitkan keaktifan siswa. Untuk itu peneliti bersama kolaborasi berupaya menghadirkan pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif terlibat pada pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksudkan lebih dipusatkan pada siswa (*student center*) yang bersifat efektif serta menyenangkan. Untuk mencapai tujuan tersebut salah satu langkah yang ditempuh adalah melakukan penelitian tindakan kelas dengan penerapan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) dengan bantuan media.

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) dapat membuat siswa dan guru aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya, menjadikan siswa kreatif dalam menyelesaikan tugas belajarnya dan guru dituntut kreatif dalam menggunakan metode, media, dan sumber mengajar. PAKEM dapat melatih

kemandirian siswa dalam belajar termasuk keterampilan mencari dan memanfaatkan informasi, memberikan pelayanan kepada siswa dengan kemampuan berbeda-beda, maksudnya anak pandai, sedang, dan kurang semuanya diusahakan meningkatkan kemampuan masing-masing.

PAKEM mengembangkan berbagai kemampuan siswa (belajar mandiri, bekerjasama, berpikir kritis, mencari informasi, memecahkan masalah, mengambil keputusan dsb) untuk memberikan bekal bagi mereka untuk terjun ke dunia modern yang penuh dengan tantangan dan persaingan antar bangsa. Siswa akan terlatih mencari informasi, menyaring informasi, menggunakan informasi, berdiskusi, mengajukan pertanyaan, melakukan pengamatan, penelitian, percobaan, membuat laporan dan sebagainya.

Keberadaan IPS sebagai sebuah mata pelajaran memegang peranan yang sangat penting dan strategis karena IPS mempelajari Ranah-Ranah kehidupan manusia, bagaimana manusia dapat menjalin hubungan harmonis dengan sesama, lingkungan, dan Tuhan, sehingga membuat kajian dalam IPS sangat kaya dengan sikap, nilai, moral, etika dan perilaku. *National Council for Social Studies* mendefinisikan IPS sebagai berikut: “*Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the the*

humanities, mathematics, and natural sciences”. NCSS (2008:211).

IPS dikembangkan sebagai mata pelajaran dalam bentuk *integrated social studies*. Muatan IPS berasal dari sejarah, ekonomi, geografi, dan sosiologi. Mata pelajaran IPS merupakan program pendidikan yang berorientasi aplikatif, pengembangan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial dan alam (Permendikbud No 68, Tahun 2013:97).

Pembelajaran adalah sebuah proses aktif membangun makna dan pemahaman dari informasi, ilmu pengetahuan maupun pengalaman oleh peserta didik, dalam proses pembelajaran guru dituntut mampu menciptakan guru dituntut mampu menciptakan suasana yang memungkinkan peserta didik secara aktif menemukan, memproses, dan mengkonstruksin ilmu pengetahuan dan keterampilan-keterampilan baru. Asmani (2012: 60).

Pembelajaran harus menumbuhkan pemikiran kritis, karena dengan pemikiran kritis seperti itulah kreativitas bisa dikembangkan. Pembelajaran kreatif adalah: *Creative learning by definition is purposive. In broad terms the product aimed for is change. The learner is changed in some way, most particularly by acquiring new knowledge and new skills, and undergoing personal change. There are transformations in the learner's conceptions, understanding and the uses to which knowledge may be applied. There are also transformations in the learner's understanding of self and identity and of social relations.* Jeffrey &

Woods (2009: 62). Pembelajaran kreatif bertujuan adanya perubahan pada diri pribadi baik pengetahuan dan keterampilan.

Pembelajaran agar dapat berjalan efektif dan efisien adalah, *“research on learning and effective teaching for any school subject clearly shows that the teaching is more effective when the student in the classroom are actively involved In learning the lesson”*. Barth (1990: 58). Sardiman (2011: 100) menegaskan agar dapat memproses dan mengolah hasil belajarnya secara efektif, siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional selanjutnya dijelaskan bahwa aktivitas di sini baik bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar, kedua aktivitas itu saling terkait sehingga akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal.

Keaktifan siswa dalam belajar dapat dibedakan atas: 1) *Visual activities* (membaca, percobaan, memperhatikan gambar, demonstrasi). 2) *Oral activities* (Menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi). 3) *Listening activities* (mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato). 4) *Writing activities* (menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin). 5) *Drawing activities* (menggambar, membuat grafik, peta, grafik). 6) *Motor activities* (melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, berkebun, beternak). 7) *Mental activities* (mengingat, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan). 8) *Emotional activities* (menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup). Diedrich (Sardiman, 2011: 101). Partisipasi aktif siswa dalam kelas

memberikan kontribusi untuk pengembangan/peningkatan pengetahuan siswa tentang konsep-konsep yang dipelajari di kelas. Brownson (2013: 18).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Warsita (2008: 123) membagi media dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran adalah perlengkapan atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (*teaching aids*). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (slide), foto, peta, poster, grafik, flip chart, model, benda sebenarnya, dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pelajaran. Media menurut Smaldino, et al (2008: 6) adalah *Media, the plural of medium are means of communication. Derived from the Latin medium (“between”), the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Six basic categories of media are text, audio, visuals, video, manipulatives (objects), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning*. Sebuah sebagai bentuk jamak dari medium berarti komunikasi Berasal dari bahasa Latin yang berarti "antara," istilah ini merujuk apapun itu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Media dapat dikategorikan menjadi enam yakni; teks, audio, visual, video, Objek yang dimanipulasi serta manusia. Tujuan sebuah media adalah untuk membantu komunikasi dan pem-

belajaran. Contoh termasuk video, televisi, diagram, materi cetak, program komputer, dan tujuan pendidikan. Tujuan media untuk memfasilitasi komunikasi dan proses belajar.

“Hasil belajar meliputi Ranah pembentukan watak seorang peserta didik, dengan demikian mengukur tiga Ranah utama hasil pendidikan, yaitu Ranah kognitif, psikomotor, dan afektif”. Hasil belajar mengisyaratkan adanya perubahan dalam diri siswa. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya. Jadi, tujuan akhir dari kegiatan pembelajaran adalah adanya hasil belajar untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran setelah melaksanakan proses belajar. Hasil belajar yang dituju berupa pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang dimiliki siswa. Surapranata (2007: 19).

Hasil belajar yang akan dicapai siswa harus komprehensif “...our original plans called for a complete taxonomy in three major parts: the cognitive, the affective, and the psychomotor domains”. Bloom (1979: 7). Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran yang komprehensif mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

PAKEM merupakan pembelajaran yang memuat unsur-unsur: 1) Aktif, pembelajaran merupakan proses aktif membangun makna dan pemahaman dari informasi, ilmu pengetahuan maupun pengalaman oleh peserta didik, dalam proses pembelajaran guru dituntut mampu

menciptakan guru dituntut mampu menciptakan suasana yang memungkinkan siswa secara aktif menemukan, memproses, dan mengkonstruksin ilmu pengetahuan dan keterampilan-keterampilan baru, 2) Kreatif, pada hakekatnya pembelajaran merupakan sebuah proses mengembangkan kreativitas peserta didik, karena pada dasarnya setiap individu memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang tidak pernah berhenti, pembelajaran yang beragam menjadikan seluruh potensi dan daya imajinasi peserta didik dapat berkembang secara maksimal untuk itu guru memiliki kreatifitas menciptakan kegiatan belajar yang beragam disesuaikan dengan tingkat kemampuan masing-masing yang dimiliki oleh siswa. Asmani (2012: 60). Pembelajaran harus menumbuhkan pemikiran kritis, karena dengan pemikiran kritis seperti itulah kreativitas bisa dikembangkan. Jeffrey & Woods (2009: 62) melihat pembelajaran kreatif adalah: *Creative learning by definition is purposive. In broad terms the product aimed for is change. The learner is changed in some way, most particularly by acquiring new knowledge and new skills, and undergoing personal change. There are transformations in the learner's conceptions, understanding and the uses to which knowledge may be applied. There are also transformations in the learner's understanding of self and identity and of social relations.*

Pembelajaran yang kreatif memiliki tujuan, dalam arti luas berupa produk yang tujuannya adalah adanya perubahan. Pelajar berubah dalam beberapa cara, yang paling terutama dengan memperoleh pengetahuan baru dan keterampilan baru, dan mengalami perubahan pribadi. Ada transformasi dalam

konsepsi pelajar, pemahaman dan penggunaan pengetahuan yang dapat diterapkan. Ada juga transformasi dalam pemahaman pelajar tentang diri dan identitas dan hubungan sosial, 3) Efektif, pembelajaran efektif adalah jantungnya sekolah efektif. Pendekatan pembelajaran apapun yang dipilih harus menjamin bahwa tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Efektivitas pembelajaran merujuk pada berdaya dan berhasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Rose & Shevlin (2010: 17) mengatakan bahwa *“Effective teaching is built around relationships that foster trust and confidence, build self-esteem and encourage curiosity and an enthusiasm for learning”*. Pengajaran yang efektif membangun hubungan yang mendorong kepercayaan dan keyakinan, membangun rasa percaya diri dan mendorong rasa ingin tahu dan semangat untuk belajar. Pembelajaran efektif mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran baik yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial. Pembelajaran efektif memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat, dan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, 4) Menyenangkan, pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran dengan suasana *socio emotional climate positif*. Siswa merasakan bahwa proses belajar yang dialaminya bukan sebuah derita yang mendera dirinya, melainkan berkah yang harus disyukurinya. Belajar bukanlah tekanan jiwa pada dirinya, namun merupakan panggilan jiwa yang harus ditunaikannya. Pembelajaran menyenangkan dan mengesankan, menjadikan siswa ikhlas menjalaninya Suprijono (2012: 1).

PAKEM adalah pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Siswa sebagai pusat belajar, PAKEM akan lebih bermakna apabila dikembangkan dengan cara membantu siswa membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah dimiliki dan dikuasai siswa. Siswa belajar sebagaimana mereka mempelajari konsep dan bagaimana konsep tersebut dapat dipergunakan di luar kelas dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat.

PAKEM memerlukan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu pembelajaran PAKEM lebih efektif dan efisien, sehingga mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa dalam pembelajaran akan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara komprehensif mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Berdasarkan paparan tersebut tujuan penelitian adalah untuk: 1) meningkatkan keaktifan dilihat dari delapan amatan melalui strategi PAKEM dengan bantuan media 2) meningkatkan sikap siswa terhadap pembelajaran IPS melalui strategi PAKEM dengan bantuan media, 3) mendapatkan bukti peningkatan ketuntasan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII-A SMP N 1 Kandeman Batang setelah diterapkan strategi PAKEM dengan bantuan media.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian menggunakan desain Kemmis & Taggart, *action research develops through the self-reflective spiral: a spiral of cycles of planning, acting, (implementing plans), observing (systematically), reflecting...and then re-planning, further implementations, observing and reflecting*. Kemmis & Taggart (1990, 22). Penelitian tindakan dikembangkan melalui reflektif spiral: siklus spiral meliputi: perencanaan, tindakan (implementasi tindakan), observasi, dan refleksi. Apabila hasil yang dicapai belum sesuai kriteria yang diharapkan, maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya yang meliputi perencanaan kembali, implementasi lanjut, observasi, dan refleksi. Perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi tersebut terjadi dalam setiap spiral (siklus) yang terkait antara satu dengan yang lainnya dan terus berulang sampai dengan tujuan penelitian tercapai. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan di kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli-Oktober 2013. Pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan pada bulan September-Oktober 2013. Penelitian dilaksanakan sejalan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, yaitu 4 jam pelajaran seminggu dengan 2 kali pertemuan masing-masing siklus. Penelitian dilaksanakan di SMP N 1 Kandeman Kabupaten Batang

Provinsi Jawa Tengah. SMP N 1 Kandeman Kabupaten Batang beralamat di Desa Kandeman, Kecamatan Kandeman, Kabupaten Batang, Provinsi Jawa Tengah.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang. Alasan dipilih kelas ini adalah didasarkan pada observasi awal siswa kelas VIII-A hasil belajar rendah, nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran IPS 65. Siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 75 hanya 57% artinya masih ada 43% siswa belum mencapai KKM.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara siklus yang berlangsung secara berkesinambungan. Masing-masing siklus dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*planning*)

Membuat perencanaan pembelajaran, yaitu: menyiapkan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kerja Siswa, bahan ajar sebagai sumber belajar siswa, menyiapkan media dan alat pembelajaran seperti kartu soal dan kartu jawab, gambar-gambar, peta konsep, LCD proyektor, notebook, *camera*, buku-buku penunjang proses pembelajaran dan perangkat pendukung lainnya, menyiapkan instrumen pengumpulan data, yaitu: pedoman observasi, pedoman wawancara, soal tes hasil belajar, pedoman angket, lembar daftar nama siswa kelas VIII-A, lembar rekapitulasi nilai, dan lembar catatan lapangan.

- b. Pelaksanaan (*Action*)
Pelaksanaan tindakan pada setiap siklusnya dilakukan dalam dua kali pertemuan yaitu 2x40 menit. Tindakan dengan menerapkan PAKEM, kolaborator melakukan pengamatan. Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan langkah-langkah pembelajaran KTSP meliputi: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
- c. Pengamatan (*Observation*)
Tahap pengamatan kolaborator mengamati proses. Pengamatan tersebut meliputi bagaimana keaktifan siswa dan kreativitas guru dalam menggunakan PAKEM dengan menggunakan media selama pelaksanaan pembelajaran, bagaimana guru menciptakan pembelajaran yang aktif, pembelajaran yang efektif dan suasana menyenangkan dalam pembelajaran dan cara guru meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Refleksi (*Reflection*)
Refleksi digunakan untuk mengkaji mengenai apa yang telah dilakukan, apa yang telah dihasilkan, apa yang belum dihasilkan, serta kekurangan selama tindakan untuk melakukan perbaikan pada tindakan berikutnya. Kegiatan evaluasi dan refleksi berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, meliputi semua kegiatan dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan observasi yang sudah dilakukan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, angket, tes hasil belajar, catatan lapangan,

dokumentasi, sedangkan instrumen menggunakan pedoman observasi pengamatan siswa dan kinerja guru, pedoman angket, pedoman wawancara, soal ulangan harian, dan lembar catatan lapangan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif untuk mengetahui seberapa tinggi peningkatan Keaktifan dan hasil belajar secara komprehensif, Keaktifan siswa di amati dengan delapan amatan yaitu: memperhatikan materi, bertanya, mengeluarkan pendapat, membaca materi, diskusi, presentasi, mencatat hasil diskusi dan semangat dalam beraktivitas, angket sikap untuk mengukur hasil belajar ranah afektif, terdapat tiga indikator yaitu kognisi, afeksi, dan konasi dengan 15 butir pertanyaan. soal ulangan harian untuk mengukur hasil belajar kognitif berupa 20 soal pilihan ganda

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan PAKEM dengan bantuan media yang dilaksanakan selama tiga siklus untuk mendapatkan hasil belajar secara komprehensif yaitu mencakup ranah psikomotor, ranah afektif dan ranah kognitif. Adapun hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Psikomotor

Hasil belajar psikomotor dapat dilihat dengan delapan amatan Keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung, yaitu memperhatikan materi, membaca materi, bertanya, diskusi, mengeluarkan pendapat, mencatat hasil diskusi, presentasi dan semangat dalam beraktivitas. Hasil

belajar psikomotor dapat dilihat pada tabel berikut:

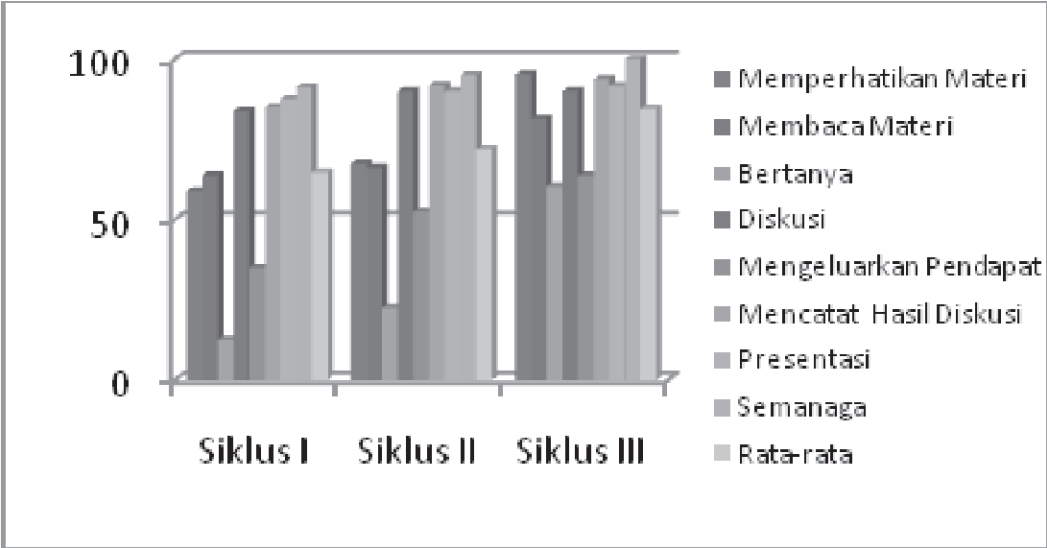
Tabel 1. Nilai Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I-III

No	Indikator Amatan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Memperhatikan Materi	58,75	67,5	95,25
2	Membaca Materi	63,75	66,25	81,50
3	Bertanya	12,50	22,50	60,25
4	Diskusi	83,75	90,00	90,00
5	Mengeluarkan Pendapat	35,00	52,50	63,75
6	Mencatat Hasil Diskusi	85,00	91,75	93,75
7	Presentasi	87,50	90,00	91,50
8	Semangat	91,25	95,00	100
Rata-rata		64,69	71,94	84,50
Kategori		Tinggi	Tinggi	Sangat Tinggi

Keaktifan belajar siswa siklus I rata-rata 64,69 kategori tinggi, siklus II 71,94 kategori tinggi, dan siklus III 84,06 kategori sangat tinggi, hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 7,25, siklus II ke siklus III meningkat sebesar 12,56. Rata-rata tiap indikator mengalami peningkatan, adapun peningkatan setiap indikator sebagai berikut: 1) memperhatikan materi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 8,75 dan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 27,75 . 2) membaca materi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 2,5, dan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 15,25. 3) bertanya terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 10, dan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 67,5. 4) diskusi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,25. 5) mengeluarkan pendapat terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 17,50 dan

peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 11,25. 6) mencatat hasil diskusi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,75, dan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 2,00. 7) presentasi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 2,50 dan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 1,50 dan 8) semangat dalam beraktivitas terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 3,75, dan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 5,00.

Peningkatan setiap indikator amatan Keaktifan siswa dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Keaktifan Belajar Siswa terhadap PAKEM dengan bantuan Media

2. Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar afektif berupa sikap siswa terhadap penerapan PAKEM dengan media yang diukur dengan menggunakan angket

berisi 15 butir pernyataan mencakup tiga indikator mengenai Ranah kognisi, afeksi, dan konasi. Hasil belajar afektif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Nilai Sikap Siswa terhadap Strategi PAKEM dengan bantuan Media pada Siklus I-III

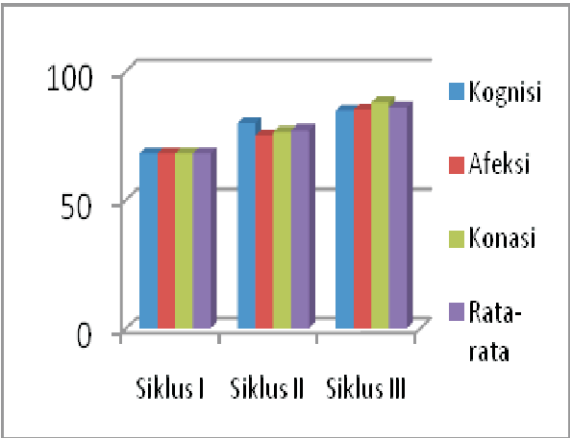
No	Sub Ranah	Siklus		
		I	II	III
1	Kognisi	68,00	79,63	84,50
2	Afeksi	68,00	75,00	84,88
3	Konasi	68,00	76,38	87,88
Rata-rata		68,00	77,00	85,75
Kategori		Baik	Baik	Sangat Baik

Sikap siswa terhadap pembelajaran IPS melalui penerapan strategi PAKEM siklus I rata-rata 68 kategori baik, siklus II 77 kategori baik, dan siklus III 85,75 kategori sangat baik, hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,00 sedangkan untuk siklus II ke siklus III meningkat sebesar 8,75. Rata-rata tiap sub indikator mengalami peningkatan,

adapun peningkatan sebagai berikut: 1) sub ranah kognisi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11,63 dan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 4,87. 2) sub ranah afeksi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 7,00 dan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 9,88. 3) sub ranah konasi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 8,38 dan peningkatan dari

siklus II ke siklus III sebesar 11,00.
Peningkatan setiap sub Ranah kognasi,

sub Ranah afeksi dan sub Ranah konasi
dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 2. Sikap Siswa terhadap Pembelajaran IPS

3. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif berupa tes hasil belajar yang diperoleh siswa dengan mengerjakan 20 soal ulangan harian

mencakup satu kompetensi dasar setiap akhir siklus, hasil belajar kognitif dapat dilihat pada tabel berikut:

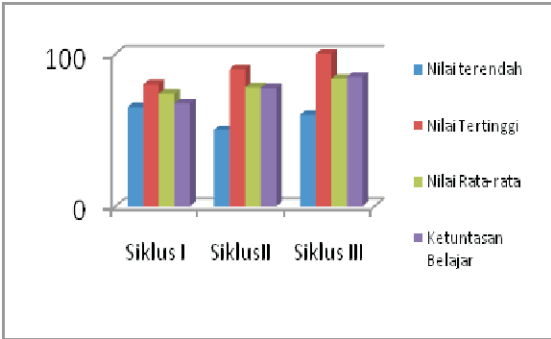
Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Kognitif Siklus I-III

No	Uraian	Hasil Belajar		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Nilai terendah	50,00	60,00	65,00
2.	Nilai tertinggi	85,00	90,00	100,00
3.	Nilai Rata-rata	74,00	78,00	83,65
4.	Ketuntasan belajar (%)	67,5%	77,5%	85%

Hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan strategi PAKEM siklus I rata-rata 74, siklus II 78, dan siklus III 83,65, hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa siklus I 67,5% siklus II 77,5% dan siklus III 85%. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II meningkat 4,00, siklus II ke siklus III meningkat 5,65, peningkatan

ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 13% dan siklus II ke siklus III sebesar 9%.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 3. Hasil Belajar Kognitif Siswa

4. Kinerja Guru melalui strategi PAKEM dengan media

Kinerja guru dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran yang terjadi dengan penerapan PAKEM mencakup kegiatan

pendahuluan, kegiatan inti (eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi) dan kegiatan penutup. Adapun hasil kinerja guru selama pembelajaran sebagai berikut:

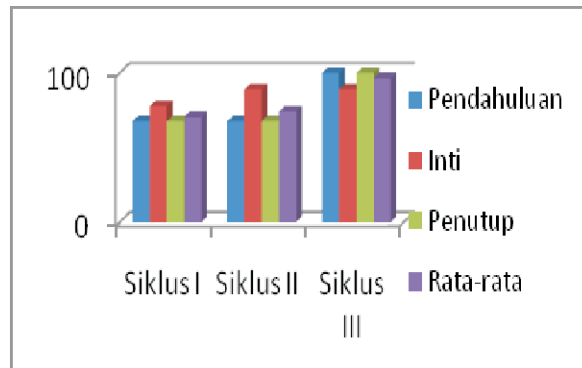
Tabel 4. Nilai Kinerja Guru pada Siklus I-III

No	Kegiatan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Pendahuluan	67,67	77,78	100
2.	Inti	77,78	88,89	88,89
3.	Penutup	67,67	77,78	100
	Rata-rata	71,04	81,48	96,30
	Kategori	Baik	Baik	Sangat Baik

Kinerja Guru melalui penerapan PAKEM siklus I rata-rata 71,04 kategori baik, siklus II 81,48 kategori baik, dan siklus III 96,30 kategori sangat baik, hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 10,44 sedangkan untuk siklus II ke siklus III meningkat sebesar 14,82. Rata-rata tiap kegiatan guru mengalami peningkatan, adapun peningkatan setiap kegiatan guru sebagai berikut: 1) Kegiatan pendahuluan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 10,11, siklus II ke siklus III sebesar 22,22. 2) kegiatan inti terjadi peningkatan

dari siklus I ke siklus II sebesar 11,11. 3) Kegiatan Penutup terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II ke sebesar 10,11, siklus II ke siklus III sebesar 22,22.

Peningkatan nilai kinerja guru dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4. Nilai Kinerja Guru

PEMBAHASAN

Pembelajaran yang variatif dapat mendorong siswa untuk meningkatkan Keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. PAKEM merupakan salah satu pembelajaran yang diharapkan dapat membantu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara komprehensif.

Data hasil belajar psikomotor berupa pengamatan terhadap delapan keaktifan belajar siswa kelas VIII-A SMP N 1 Kandeman selama pembelajaran dengan menggunakan PAKEM dengan bantuan media. Data diambil dengan menggunakan panduan observasi dengan cara memberikan skor pada indikator aktivitas yang dilakukan oleh siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Delapan amatan keaktifan belajar siswa (memperhatikan materi, membaca materi, bertanya, diskusi, mengeluarkan pendapat, mencatat hasil diskusi, dan presentasi, semangat dalam beraktivitas) selama proses pembelajaran mengalami peningkatan. Peningkatan Keaktifan belajar siswa sebagai salah satu indikator keberhasilan pembelajaran melalui PAKEM dengan bantuan media.

Keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan, pada siklus I rata-rata Keaktifan belajar siswa kategori tinggi yakni 64,69. Keaktifan belajar siswa pada siklus II kategori tinggi sebesar 71,94, terjadi peningkatan 12,75 dari siklus I. Keaktifan belajar siswa pada siklus III 84,50, terjadi peningkatan 15,85 dari siklus II.

Peningkatan Keaktifan belajar siswa terjadi karena guru dalam pembelajaran menggunakan PAKEM dengan menggunakan media yang bervariasi selama pembelajaran berlangsung. Kemampuan guru dalam mendorong siswa untuk memunculkan semangat dalam memperhatikan materi, membaca materi berdampak pada keaktifan belajar siswa pada indikator diskusi dan presentasi. Peningkatan aktivitas siswa juga dikarenakan adanya media pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang digunakan pada siklus I adalah kartu (kartu soal, kartu jawab, dan kartu nilai) materi kelangkaan dan kebutuhan, media pembelajaran yang digunakan pada siklus II adalah gambar-gambar materi pelaku ekonomi, dan media yang digunakan pada siklus III adalah peta konsep materi pasar. Penggunaan media yang bervariasi mampu mengurangi siswa dari

kebosanan/kejuhan serta meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlibat pada aktivitas yang tinggi mulai dari memperhatikan materi, membaca materi, diskusi, mencatat hasil diskusi, presentasi, semangat.

Setiap indikator dari masing-masing siklus juga mengalami peningkatan. Aktivitas memperhatikan materi mengalami peningkatan, siswa baik secara individu maupun kelompok merasa malu terhadap siswa atau kelompok yang lain apabila tidak bisa menemukan pasangan jawaban ataupun Lembar Kerja Siswa dari guru. Meningkatnya konsentrasi siswa memperhatikan materi juga terjadi karena siswa termotivasi dengan media yang digunakan guru, siswa yang tadinya hanya mampu bisa berkonsentrasi 30 menit selebihnya melakukan kegiatan mengganggu teman, bermain sendiri, bersikap malas dengan meletakkan kepala di meja jadi lebih meningkat konsentrasinya. Keaktifan siswa membaca materi mengalami peningkatan, hal ini terjadi karena siswa mulai tertarik untuk membaca materi yang diberikan guru, dengan membaca materi sebagai penajaman pemahaman terhadap materi peserta didik akan mampu menjawab dan mengerjakan tugas dalam kelompok, peserta didik termotivasi peserta didik yang lain dalam kemampuan menyelesaikan tugas dan menjawab lembar kerja siswa yang diberikan guru karena tekun dalam membaca materi, guru juga tak henti-hentinya untuk memotivasi peserta didik supaya lebih meningkatkan intensitas aktivitas membaca, dengan membaca pengetahuan akan bertambah karena aktivitas membaca merupakan aktivitas yang mudah dilaksana-

kan oleh peserta didik, dengan siapa saja, dimana saja, kapan saja. Dengan gemar membaca siswa lebih memahami dunia yang selalu mengalami perkembangan dan perubahan yang harus diketahui oleh siswa.

Aktivitas diskusi dan presentasi mengalami peningkatan, hal ini terjadi karena PAKEM menuntut aktivitas siswa untuk berkolaborasi dengan temannya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru, untuk itu komunikasi sangat penting dilakukan antar siswa karena tidak menutup kemungkinan siswa harus membentuk bekerjasama yang solid untuk menyelesaikan lembar kerja siswa yang ada dalam kelompoknya. Meningkatnya aktivitas pada indikator ini disebabkan karena siswa saling membutuhkan informasi atau siswa merasa lebih mudah apabila suatu tugas diselesaikan secara bersama-sama. Keberhasilan dalam kelompok tergantung dari keberhasilan diskusi yang dilaksanakan menuntut tiap anggota dalam kelompok, anggota kelompok bersama-sama mencari pemecahan dari permasalahan yang terdapat pada lembar kerja siswa tersebut. Selain itu guru selalu menyarankan adanya komunikasi yang terjalin dengan baik antar siswa sehingga dapat saling membagi informasi apa yang diketahui dan yang belum diketahui. Keberhasilan kelompok menyelesaikan permasalahan dalam diskusi menentukan seberapa besar nilai yang akan diperoleh.

Indikator amatan keaktifan bertanya dan mengeluarkan pendapat merupakan aktivitas yang mengalami peningkatan, Apabila sebelumnya siswa malas-malasan melaksanakan tugas, malas untuk mengeluarkan pendapat perlahan sudah mulai mengeluarkan pendapat terhadap jawaban

siswa yang lain atau permasalahan yang disampaikan guru, kreativitas yang dimiliki guru dalam pembelajaran sehingga mampu menyajikan materi yang dapat menggugah aktivitas peserta didik untuk mengeluarkan pendapat. Aktivitas mengeluarkan pendapat terjadi apabila siswa memahami materi yang disampaikan, setelah paham dan perlu adanya penajaman maka siswa akan mengeluarkan pendapatnya, aktivitas ini juga terjadi pada saat siswa menanggapi siswa yang lain sewaktu maju melakukan presentasi dikelas, baik menyetujui ataupun memberi sanggahan terhadap penyampaian materi dalam presentasi kelompok lain yang tidak sejalan atau sependapat dengan dirinya ataupun kelompoknya hal ini terjadi karena siswa termotivasi siswa yang lain untuk mampu bertanya dan mengeluarkan pendapat supaya siswa dapat menjawab permasalahan yang diberikan guru. Peningkatan aktivitas bertanya terjadi karena siswa sudah memiliki pengetahuan awal yang berasal dari aktivitas memperhatikan materi dan membaca, siswa mulai bertanya terhadap materi yang belum dipahami dan bertanya seputar permasalahan dalam menyelesaikan diskusi bersama kelompoknya, peningkatan aktivitas bertanya tidak lepas dari motivasi yang diberikan guru, yang awalnya siswa malu bertanya karena takut salah bicara ditertawakan temannya dan lebih suka bertanya kepada teman sebangkunya atau menunggu siswa yang lain bertanya, berangsur mulai melaksanakan aktivitas bertanya. Keaktifan bertanya dan mengeluarkan pendapat meningkat setiap siklusnya tetapi aktivitas bertanya dan mengeluarkan pendapat masih tergolong aktivitas yang paling rendah dibandingkan

enam aktivitas yang lain seperti memperhatikan materi, membaca materi, diskusi, presentasi, mencatat hasil diskusi, dan semangat dalam beraktivitas. Hal ini terjadi karena siswa kurang memahami konteks bacaan materi, siswa malas untuk berpikir, siswa kurang bisa menyusun kata-kata/kalimat, siswa takut salah bicara dan diketawakan siswa yang lain, kejiwaan siswa (minder) belum terbiasa untuk mengungkapkan pendapat.

Keaktifan siswa mencatat hasil diskusi mengalami peningkatan, peningkatan terjadi karena aktivitas mencatat hasil diskusi sangat penting bagi siswa, untuk lebih memahami materi yang disampaikan guru, dengan mencatat hasil diskusi siswa mampu membuat kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, catatan hasil diskusi juga bermanfaat untuk bahan belajar mengerjakan ulangan harian dan dipergunakan guru dalam melaksanakan penilaian tugas tiap siswa. Karena keterbatasan daya ingat siswa guru sering mengarahkan siswa untuk melaksanakan aktivitas mencatat kalau hanya mendengar peserta didik akan mudah lupa. Tidak menutup kemungkinan dengan catatan yang lengkap hasil belajar juga meningkat, aktivitas mencatat juga melatih peserta didik untuk membiasakan menulis baik di buku maupun di berbagai kesempatan, kegiatan mencatat dalam waktu dekat ini dirasakan mulai berkurang, siswa dimudahkan dengan kecanggihan IPTEK mencari materi pembelajaran tanpa menggunakan aktivitas mencatat, sehingga guru harus mampu menggiatkan siswa melaksanakan aktivitas mencatat.

Keaktifan siswa presentasi mengalami peningkatan, peningkatan aktivitas pre-

sentasi terjadi berawal dari pemahaman peserta didik terhadap materi, memperhatikan materi, membaca materi, melaksanakan aktivitas diskusi, mencatat hasil diskusi dengan melaksanakan serangkaian aktivitas diatas siswa akan mampu melaksanakan presentasi secara maksimal. Keberanian siswa melakukan presentasi di depan kelas berawal dari komunikasi yang terjalin antar siswa dalam diskusi kelompok, dari presentasi yang dilakukan peserta didik harus dengan baik dan benar, karena dalam presentasi akan dicari kelompok dengan point nilai yang tertinggi untuk mendapatkan *reward* dari guru. Adanya *reward*, membuat siswa berlomba-lomba menyajikan hasil presentasi secara masimal. Dengan presentasi secara maksimal point akan terkumpul, dan kelompok dengan nilai poit tertinggi yang menjadi pemenang kompetisi. Dengan adanya reward dapat membuka kemungkinan terjadi kompetisi yang sehat antar kelompok demi mendapatkan pont yang tertinggi, sehingga dalam penyajian presentasi diharapkan menampilkan presentasi yang maksimal dan materi benar sesuai kriteria yang ditetapkan guru.

Semangat dalam beraktivitas yang tinggi akan menciptakan proses pembelajaran yang kondusif. Semangat yang muncul dari siswa karena guru mengemas pembelajaran dengan selingan yang menarik misalnya adanya yel-yel yang diciptakan oleh seorang siswa yang disampaikan di depan kelas di sela-sela pembelajaran terkadang membikin tertawa teman sekelas, *ice breking* yang diciptakan oleh guru mampu memecahkan kebosanan serta ketegangan siswa selama pembelajaran berlangsung. Adanya penilaian terhadap yel-yel yang

paling menarik, lucu dan bertemakan IPS membuat peserta didik berlomba menampilkan yelnya sebgus mungkin. Guru juga memberi menyanyi di tengah pembelajaran hal ini dilakukan supaya peserta didik tidak mengalami kejenuhan selama pembelajaran berlangsung, juga menunjukkan kreativitas yang dimiliki guru. Adanya penilaian terhadap yel-yel yang paling menarik, lucu dan bertemakan IPS membuat peserta didik berlomba menampilkan yelnya sebgus mungkin. Adanya perubahan perlakuan dan strategi pembelajaran yang digunakan guru untuk meningkatkan Keaktifan membuat indikator ini meningkat, yang awalnya siswa cenderung kurang perhatian terhadap materi yang disampaikan guru, perlahan mulai antusias karena motivasi yang diberikan guru.

Dari delapan amatan keaktifan belajar siswa terdapat tiga aktivitas yang menonjol secara rangking, yaitu memperhatikan materi, mencatat hasil diskusi dan semangat dalam beraktivitas.

Hasil belajar afektif berupa sikap siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan PAKEM dengan bantuan media pada siswa kelas VIII- A SMP N 1 Kandeman.

Sikap siswa terhadap pembelajaran IPS menggunakan PAKEM dengan bantuan media terjadi peningkatan. Peningkatan sikap siswa terjadi karena siswa mulai menyenangi mata pelajaran IPS, sudah memandang penting terhadap pembelajaran IPS, serta bertindak sesuai kewajibanya sebagai siswa setelah penerapan pembelajaran IPS. Peningkatan terjadi karena penguasaan guru terhadap pembelajaran semakin baik, sehingga pembelajaran

menjadi lancar. Siswa tertarik dengan kegiatan diskusi selama pembelajaran berlangsung siswa berusaha secara aktif mencari jawaban yang benar dari lembar kerja yang disediakan untuk dapat menjawab dengan benar diawali dengan aktivitas memperhatikan materi dan membaca materi. Pemahaman siswa terhadap materi bermanfaat terhadap peningkatan aktivitas diskusi dan presentasi. Variasi media yang digunakan berupa kartu materi kelangkaan dan kebutuhan, gambar-gambar materi pasar, dan peta konsep materi pasar yang digunakan juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan guru. Diantara ketiga sub Ranah konasi memiliki rata-rata nilai paling tinggi, hal ini terjadi karena siswa cenderung bertindak dan aktif selama pembelajaran berlangsung, siswa sangat antusias selama pembelajaran IPS, sehingga kecenderungan melakukan/ bertindak tinggi, sub Ranah konasi tergolong lebih tinggi dibanding sub Ranah kognisi dan afeksi.

Data hasil belajar kognitif berupa tes hasil belajar yang dilakukan di setiap akhir siklus berupa bahasan satu kompetensi dasar materi IPS materi ekonomi dengan kompetensi dasar siklus I kelangkaan sumber daya dan kebutuhan, siklus II pelaku ekonomi dan siklus III materi pasar pada kelas VIII-A SMPN 1 Kandeman.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar kognitif berkaitan dengan kinerja guru yang semakin baik selama pembelajaran berlangsung. Kemampuan guru dalam memfasilitasi siswa mencari informasi dan sumber belajar, mendorong keterlibatan aktif siswa serta memunculkan

keaktivitas dalam kelompok dengan memadukan media yang bervariasi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, peningkatan aktivitas siswa, peningkatan sikap siswa selama pembelajaran berlangsung membawa peningkatan pula terhadap hasil belajar kognitif. Peningkatan hasil belajar kognitif juga terjadi karena guru tidak berhenti untuk memotivasi siswa untuk giat belajar, peningkatan hasil belajar tidak lepas dari pembelajaran dengan menggunakan media yang bervariasi pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar kognitif terjadi karena siswa termotivasi dengan teman yang memiliki nilai tuntas KKM, siswa merasa malu jika nilai ulangan harian tidak tuntas dan berusaha belajar supaya dapat tuntas KKM dengan lebih meningkatkan intensitas memperhatikan materi dan membaca materi. Aktivitas yang tinggi dan sikap siswa yang baik dalam pembelajarn IPS mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Peningkatan Kinerja karena guru mampu menguasai kegiatan-kegiatan selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan pendahuluan dapat dilaksanakan oleh guru dengan baik, guru mampu membuat suasana kelas hidup dengan mengajukan pertanyaan pengetahuan sebelumnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan berlangsung, pada kegiatan ini terlihat antusias siswa dalam menjawab dan menanggapi permasalahan yang disampaikan guru, siswa yang awalnya diam saja mulai terlihat keaktifannya dengan ikut menanggapi permasalahan yang disampaikan guru, terjadinya saling mengeluarkan pendapat antar siswa yang selama ini masih susah terlihat pada pembelajaran, siswa

saling berpegang dengan pendapatnya menjadikan suasana pembelajaran hidup, minat siswa mulai dipancing dengan kegiatan menyanyi bersama, kegiatan menyanyi mampu menimbulkan semangat siswa untuk memulai kegiatan belajar, tidak ada siswa yang mengantuk. Kegiatan inti merupakan kunci dari keberhasilan pembelajaran, dalam kegiatan inti guru memfasilitasi siswa mencari sumber informasi dan sumber belajar, media yang digunakan guru mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa, sehingga kreatifitas muncul selama diskusi dan presentasi. Kegiatan penutup dilaksanakan guru untuk membimbing pembuatan kesimpulan, dalam kegiatan ini siswa mulai berani berbicara di kelas untuk menyimpulkan materi dan melakukan refleksi bersama guru yang sebelumnya aktivitas tersebut masih jarang dilakukan. Guru harus mampu menjadi motivator bagi siswa untuk meningkatkan belajar siswa secara kognitif, menerapkan sikap keteladanan yang baik supaya siswa memiliki sikap kepedulian terhadap sesama dan lingkungan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian PAKEM dengan media dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Keaktifan belajar siklus I dengan nilai 64,69 dalam kategori tinggi, pada siklus II dengan nilai 71,94 dalam kategori tinggi, dan pada siklus III dengan nilai 84,50 dalam kategori sangat tinggi. 2) Sikap siswa terhadap pembelajaran IPS melalui Strategi PAKEM dengan bantuan media pada siklus I dengan nilai 68 dalam kategori baik, pada siklus II dengan nilai 77 dalam kategori baik,

pada siklus III dengan nilai 85,75 dalam kategori sangat baik. 3) Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 67,5% dengan rerata nilai 74, pada siklus II sebesar 77,5% dengan rerata nilai 78, dan pada siklus III sebesar 85% dengan rerata nilai 83,65. Dari data tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan tiga media yang berbeda dalam setiap siklusnya terdapat tiga peningkatan aktivitas yang menonjol secara rangking yaitu: memperhatikan materi, mencatat hasil diskusi, dan semangat dalam beraktivitas. Dengan demikian penggunaan PAKEM dengan bantuan media dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara komprehensif. pembelajaran melalui PAKEM dengan bantuan media dapat meningkatkan Keaktifan dan hasil belajar IPS secara komprehensif yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor pada kelas VIII-A SMPN 1 Kandeman tahun 2013/2014.

SARAN

Guru yang memiliki kemampuan IT hendaknya dapat membuat media yang efektif sehingga mampu merangsang pemikiran peserta didik dan disesuaikan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. PAKEM dengan bantuan media ditemukan bahwa peserta didik mampu meningkatkan aktivitas: perhatian terhadap materi, membaca, diskusi, mencatat hasil diskusi, keberanian dalam presentasi dan memiliki semangat dalam pembelajaran, sedangkan aktivitas bertanya dan mengeluarkan pendapat tergolong lebih rendah. Hal ini dapat digunakan sebagai informasi untuk

digunakan sebagai bahan acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian yang sejenis berfokus pada peningkatan aktivitas bertanya dan mengeluarkan pendapat.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, J.M.2012. *7 Tips aplikasi PAKEM. (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Barth, L.,J.1990. *Methods of instruction in social studies education*. Boston: University Press of America, Inc.
- Bloom. S. B.1979. *Taxonomy of educational objectives*. London: Longman Group LTD.
- Brownson.2013. *Classroom participation and knowledge gain*. (versi elektronik) Jurnal of education and practice vol ISSN2222-17354 No.18: Akwa Ibom State University. Diambil pada tanggal 25 April 2013. Dari <http://www.iiste.org>.
- Gafur, A.2012. *Desain pembelajaran. konsep, model, dan aplikasi dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Jauhar, M.2011. *Implementasi PAIKEM. Dari behavioristik sampai konstruktivistis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Jeffrey, B. & Woods, P.2009. *Creative learning in the primary school*. New York: Routledge.
- Kemmis, S., & Taggart, R.Mc.1990. *The action research planner (3th)*. Victoria: Deakin University press.
- NCSS.2008. *A Position Statement of National Council for the Social Studies*. Diambil pada 8 April 2013 dari http://www.socialstudies.org/system/files/files/Curriculum_Guidelines_SocialStudies_Teaching_and_Learning.pdf.
- Permendikbud No 68 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum SMP dan MTs.
- Permendiknas nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah.
- Permendiknas nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk pendidikan dasar dan menengah.
- Rose, R., & Shevlin, M. (2010). *Ideas for actively engaging students in inclusive classrooms*. London: Jessica Kingsley Publisher.
- Sadiman, A., dkk.2002. *Media pendidikan. pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A.M.2011. *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Smaldino, S.E., et. al.2008. *Instructional technology and media for learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative learning, teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surapranata, S.2007. *Panduan penulisan tes tertulis*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Warsita, B.2008. *Teknologi pembelajaran. landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.